NÁVOD KE HŘE
GWINT

Gwint je karetní hra pro 2 hráče, ve které se spolu na bojišti utkají dvě armády. Hráči se střídají v tazích a každý ve svém tahu zahraje vždy jednu kartu. Na konci každého kola si hráči sečtou hodnotu karet na své straně bojiště, která představuje sílu jejich armád. Poražený ztrácí život a ten, kdo jako první ztratí dva životy, prohrál celý zápas.

Tato pravidla byla sepsána neziskovou organizací Gwint Klub, z. s. Oproti původním pravidlům z videohry Zaklínač 3: Divoký hon je zde několik odlišností. Všechny změny byly provedeny za účelem lepšího vyvážení stran a celkově lepšího zážitku ze hry samotné; změny vycházejí ze zkušenosti s hraním této karetní hry.

verze pravidel 1.0 ze dne 21. 7. 2017

Průběh hry

1. VÝBĚR FRAKCE

Každý ze dvou hráčů si vybere jednu z pěti frakcí. Ideální je, aby si hráči frakce vybrali nezávisle na sobě. V boji se mohou střetnout i dvě stejné frakce. Každá frakce má své vlastní jednotky, velitele i jedinečnou schopnost.

TIP: *Každá frakce se hraje jinak. Je dobré umět hrát za všechny a zároveň vědět, jak se proti které bránit. Pak tě soupeř nemůže tak lehce zaskočit.*

2. NAMÍCHÁNÍ BALÍČKU

Když si hráči vyberou svou frakci, mohou si namíchat balíček do hry. Složení balíčku musí ctít několik pravidel:

- balíček obsahuje nejvýše 7 karet hrdinů
- balíček obsahuje nejvýše 10 zvláštních karet
- balíček celkem obsahuje minimálně 30 karet

Vybrané karty dej na jednu hromádku, té budeme říkat herní balíček. Zbylé karty (ty nevybrané) odlož a pro danou hru na ně můžeš zapomenout. Vyber si také 1 kartu velitele, se kterým budeš hrát.

TIP: *Do herního balíčku si můžeš namíchat i více než 30 karet, ale ne vždy je to výhoda. Snižuješ si tím šanci na líznutí lepších karet.*

3. ZAČÁTEK HRY

Herní balíček pečlivě promíchej a lízni si vrchních 10 karet. Nyní máš možnost si až 2 karty vyměnit (odložíš je dospod herního balíčku a seshora si lízneš náhradní). Karty můžeš měnit i postupně. Nyní je třeba rozhodnout, kdo bude začínat. Nejlepší metodou je hod mincí, můžeš ale zvolit jakýkoliv jiný způsob. Vítěz této metody rozhodne, kdo bude začínat.

TIP: *Začínat nemusí být vždy zrovna výhoda. Pokud máš možnost volby, nech začít soupeře.*

4. PRŮBĚH KOLA

Každý hráč má ve svém tahu dvě možnosti:

- zahrát kartu
- vynechat tah

Pokud hráč zahraje kartu, jeho tah končí a na řadě je soupeř. Takto se hraje do té doby, dokud jeden z hráčů nevynechá tah. Tím se vzdává možnosti v daném kole jakkoliv pokračovat. Oproti tomu druhý hráč pak může zahrát libovolný počet karet za sebou, dokud svůj tah také nevynechá. Až oba hráči vynechají, kolo končí a je třeba vyhodnotit, kdo má silnější armádu a kolo tím pádem vyhrál.

TIP: *Když soupeř položí karty (čili vynechá tah), je to ideální šance využít zvláštní karty. Třeba pomocí počasí dokážeš leckdy zvrátit průběh a soupeř se již nemůže bránit.*

5. VYHODNOCENÍ KOLA

Na konci kola si hráči sečtou hodnotu všech svých karet na bojišti. Kdo má slabší armádu, přichází o život. Pokud mají oba stejně, ztrácejí život oba. Kdo ztratí oba životy, prohrává celý zápas. V případě dvou remíz v řadě nastává remíza celková a je nutné celý zápas zopakovat.

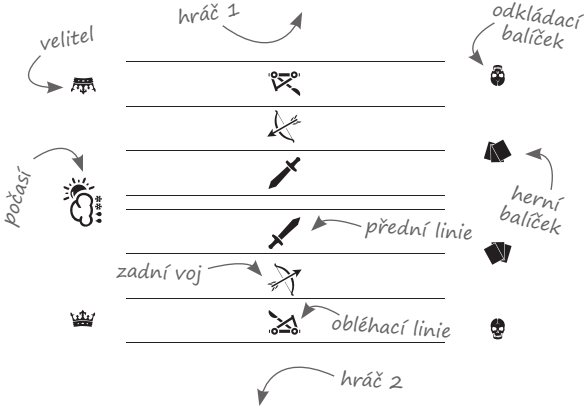
Pokud mají oba hráči alespoň jeden život, pokračuje se dalším kolem (maximálně na 3 kola). Karty z aktuálního kola dej na svůj odkládací balíček. V tomto kole začíná hráč, který minulé kolo vyhrál. Na začátku kola se nedolízávají žádné karty – musíš si vystačit s těmi, co ti zbyly.

TIP: *Občas se vyplatí nechat soupeře v daném kole vyhrát. Je důležité si uvědomit, že se hraje na dvě až tři kola a že s počátečními kartami musíš vydržet až do konce. Pečlivě tedy zvaž, zda vyneseš kartu, anebo zda svůj tah vynecháš. Pokud se ti povede ze soupeře v prvním kole vytáhnout silné karty a ty přitom silné neztratíš, máš velkou šanci na výhru v následujících dvou kolech.*

Hrací plán a karty

1. HRACÍ PLÁN

Pro hraní gwintu není nutné mít zvláštní plán, je ale dobré držet následující rozložení:



2. ZNAKY NA KARTÁCH

Karty jednotek a hrdinů mají v levé horní části bodové ohodnocení. Pod ním je znak umístění, který znamená, do které řady karta patří. Některé mají navíc i zvláštní schopnost. Barva levého pruhu a znak vlevo dole na pruhu značí, o kterou frakci se jedná. Vespod karty je její název a popis. Zvláštní karty mají jen svůj symbol, název a popis.

Scoia'tael | Nilfgaard | Severní království | Příšery | Skellige

Vysvětlení pojmů

1. KARTA JEDNOTEK
Každá karta, která není kartou hrdiny a má vlevo nahoře svou hodnotu, je obyčejnou kartou jednotek.

2. KARTA HRDINŮ
Karty, které mají vlevo nahoře bodovou hodnotu podbarvenou a ohraničenou mnohacípou hvězdou, se nazývají karty hrdinů. Na karty hrdinů nepůsobí žádné zvláštní schopnosti – ani negativní, ani pozitivní.

3. ZVLÁŠTNÍ KARTY
Pokud má karta vlevo nahoře místo bodového ohodnocení symbol, jedná se o zvláštní kartu. Zvláštní karty vyvolávají speciální události (kouzla, změnu počasí apod.). Chování každé z nich je popsáno dále v těchto pravidlech.

4. KARTY VELITELŮ
Každá frakce má své velitele, ze kterých si pro každou hru vybíráš vždy jednoho. Aktivní schopnost velitele můžeš zahrát místo karty z ruky. Velitel se dá zahrát jen jednou za celý zápas.

5. HERNÍ BALÍČEK
Balíček karet, se kterým hraješ aktuální zápas. Je složený z karet, které si pro daný zápas osobně vybereš. Z herního balíčku si lížeš karty.

6. ODKLÁDACÍ BALÍČEK
Odkládací balíček vznikne vyřazením karty z bojiště nebo ukončením kola. Každý hráč má svůj odkládací balíček a kdykoliv během hry si může prohlížet ten svůj i soupeřův.

7. TAH
Úsek hry, kdy se rozhodneš, zda zahraješ kartu, nebo svůj tah vynecháš.

8. KOLO
Úsek hry, na jehož konci se sečte a porovná síla armád, přičemž hráč se slabší armádou ztrácí život. V případě remízy ztrácejí život oba.

9. ZÁPAS
Jedna partie gwintu se nazývá zápas a má dvě až tři kola. Kdo přijde o druhý život, prohrává celý zápas. Pokud po dvou kolech nemá žádný život ani jeden z hráčů, nastává remíza a zápas se musí opakovat.

Schopnosti frakcí a karet

1. FRAKCE

Každá frakce má svou zvláštní schopnost. Schopnost lze použít jednou za zápas či v určitém okamžiku (podrobnosti níže).

Nilfgaard - V případě remízy na konci kola vyhrává Nilfgaard. Pokud za tuto frakci hrají oba hráči, schopnost se navzájem ruší.

Příšery - Po skončení kola ti na stole zůstane jedna náhodně vybraná karta jednotek do dalšího kola.

Skellige - Na začátku třetího kola si náhodně vylosuj dvě karty jednotek z odkládacího balíčku a ihned je vynes. Počítá se jejich bodová hodnota i schopnosti.

Severní říše - Pokud vyhraješ kolo, lízni si jednu kartu z herního balíčku.

Scoia'tael - Jednou za zápas si můžeš zvolit, kdo bude začínat kolo.

2. ZVLÁŠTNÍ KARTY

Zvláštní karty představují tu nejtaktičtější složku hry. Níže najdeš vysvětlení symbolů, které na nich najdeš. Všechny zvláštní karty platí jen na karty jednotek.

Velitelský roh - Zdvojnásobí sílu všech karet jednotek v dané řadě, pokud už na tuto řadu nějaký roh nepůsobí. Roh nejde nijak odebrat, přesunout ani zničit (zmizí až na konci kola).

Sežehnutí - Po vynesení odlož na odkládací balíček. Zničí nejsilnější kartu (karty) ve hře (nehledě na to, na které straně bojiště se nachází!).

Návnada - Vyber si jednu kartu jednotek na své straně bojiště a vezmi si ji zpět do ruky. Přitom ji vyměníš právě za kartu „návnada". Bodová hodnota karty „návnada" je 0.

Štiplavý mráz (počasí) - Do konce kola sníží oběma hráčům základní sílu karet jednotek v přední linii na 1.

Neproniknutelná mlha (počasí) - Do konce kola sníží oběma hráčům základní sílu karet jednotek v zadním voji na 1.

Prudký déšť (počasí) - Do konce kola sníží oběma hráčům základní sílu karet jednotek v obléhací linii na 1.

Skelligská bouře (počasí) - Do konce kola sníží oběma hráčům základní sílu karet jednotek v zadním voji a obléhací linii na 1.

Jasná obloha - Po vynesení ji odlož společně se všemi kartami počasí na odkládací balíček. Tato karta ruší všechny ostatní účinky počasí.

Mardroeme - Změní berserky v dané řadě na vildkaarly. Lze vynést do stejné řady, kde je vyložen „velitelský roh". Mardroeme nejde zrušit, přesunout ani zničit. Zmizí až koncem kola.

.

3. JEDNOTKY A HRDINOVÉ

Některé karty mají svou zvláštní schopnost, která je vyjádřena určitým symbolem. Níže najdeš seznam symbolů a popis jejich účinku.

Nástup - V herním balíčku najdi všechny karty se stejným jménem nebo stejného druhu se schopností „nástup" a ihned je vynes. Pokud další takovou kartu máš i v ruce, nevykládej ji.

Špeh - Kartu umísti na bojiště protivníka (bude se počítat k soupeřovým bodům) a lízni si 2 karty ze svého herního balíčku.

Hbitost - Kartu můžeš vyložit do kterékoliv řady. Jak ji jednou vyložíš, už s ní nesmíš hýbat.

Zdravotník - Ze svého odkládacího balíčku si vyber jednu kartu jednotek a okamžitě ji vynes a využij její schopnost.

Pevné pouto - Karty se stejným jménem a schopností „pevné pouto" násobí svoji sílu. Body na kartě počítej jako „základní počet bodů" krát „počet stejnojmenných karet".

Povzbuzení - Přidává 1 bod k síle všech karet jednotek ve své řadě (kromě sebe sama).

Sežehnutí řady - Působí pouze na řadu této karty na protivníkově straně bojiště. Pokud je protivníkův součet v dané řadě 10 nebo vyšší, zničíš nejsilnější kartu (karty) v dané řadě. Do součtu se počítají karty hrdinů, zničit se takto ale dají jen karty jednotek. Zničené karty soupeř přesune na svůj odkládací balíček.

Velitelský roh - Zdvojnásobí sílu všech karet jednotek v dané řadě (včetně té, na níž je symbol rohu), pokud už na tuto řadu nějaký roh nepůsobí.

Ochránce - Ve chvíli, kdy je karta s „ochráncem" vyřazena ze hry, místo ní vynes kartu jejího pravého ochránce. U karty „kráva" je to „hovězí ochranná jednotka", u karty „Kambi" je to „Hemdall". Nejčastěji se dá karta využít tak, že ji v jednom kole vyneseš a v druhém nastoupí ochránce (ochránce nastoupí v okamžiku, kdy se karty na konci kola přesouvají do odkládacího balíčku). Karty „hovězí ochranná jednotka" a „Hemdall" se nepočítají do herního balíčku, zůstávají mimo něj a použijí se jen tehdy, když jsou jejich příslušné karty vyřazeny z boje.

Berserk - Pokud je v dané řadě vynesena karta „mardroeme", karta berserka se změní na medvěda. Konkrétně karta „berserk" se změní na kartu „proměněný vildkaarl" a karta „mladý berserk" se změní na kartu „proměněný mladý vildkaarl". Karty vildkaarlů se nepočítají do herního balíčku, zůstávají mimo něj a použijí se jen tehdy, když se „berserkové" změní pomocí „mardroeme".

Sežehnutí - Po vynesení zničí nejsilnější kartu (karty) ve hře (nehledě na to, na které straně bojiště se nachází!).

Mardroeme - Změní berserky v dané řadě na vildkaarly. Lze vynést do stejné řady, kde je vyložen „velitelský roh".

TIP: *Symboly ze zvláštních karet můžeš najít i na kartách jednotek, ale tím se nenech zmást. Danou kartu prostě vyhodnoť podle symbolu.*

Velitelé

1. NILFGAARD

Emhyr var Emreis - Bílý plamen *(pasivní)*
Tato karta ruší velitelskou schopnost nepřítele.

Emhyr var Emreis - Neústupný *(aktivní)*
Vyber si kartu z nepřítelova odkládacího balíčku a okamžitě ji vynes.

Emhyr var Emreis - Císař Nilfgaardu *(aktivní)*
Můžeš se podívat na 3 karty z protivníkovy ruky, které si určíš.

Emhyr var Emreis - Jeho císařská výsost *(aktivní)*
Tato karta má stejný efekt jako karta počasí „prudký déšť".

Emhyr var Emreis - Dobyvatel Severu *(aktivní)*
Oživí oběma hráčům náhodně zvolenou kartu jednotek z odkládacího balíčku.

2. PŘÍŠERY

Eredin - Smrtonoš *(aktivní)*
Vyber 2 karty z ruky, které odhoď na odkládací balíček. Následně si za ně vyber 1 libovolnou kartu z herního balíčku.

Eredin - Velitel Rudých jezdců *(aktivní)*
Vyber si libovolnou kartu počasí. Právě takový efekt bude mít tato karta velitele.

Eredin - Král Divokého honu *(aktivní)*
Zdvojnásobí sílu jednotek v přední linii, pokud v této řadě nemáš použitý „velitelský roh".

Eredin - Bořitel světů *(aktivní)*
Vrátí ti do ruky 1 kartu z odkládacího balíčku dle tvého výběru.

Eredin Bréacc Glass - Proradný *(pasivní)*
Zdvojnásobuje sílu karet jednotek se schopností „špeh". Platí pro oba hráče.

3. SKELLIGE

Král Bran *(pasivní)*
Počasí má na karty jednotek daného hráče jen poloviční efekt (zaokrouhleno nahoru).

Crach an Craite *(aktivní)*
Oba hráči si zamíchají všechny karty z odkládacího balíčku do herního balíčku.

4. SEVERNÍ ŘÍŠE

Foltest - Král Temerie *(aktivní)*
Tato karta má stejný efekt jako karta počasí „neproniknutelná mlha".

Foltest - Mistr obléhání *(aktivní)*
Zdvojnásobí sílu jednotek v obléhací linii, pokud v této řadě nemáš použitý „velitelský roh".
Foltest - Ocelová pěst *(aktivní)*
Zničí nepříteli nejsilnější kartu (karty) v obléhací linii, pokud je součet síly v dané řadě 10 či vyšší.

Foltest - Lord velitel Severu *(aktivní)*
Zruší efekt všech karet počasí, takže funguje jako karta „jasná obloha".

Foltest - Syn Medellův *(aktivní)*
Zničí nepříteli nejsilnější kartu (karty) v zadním voji, pokud je součet síly v dané řadě 10 či vyšší.

5. SCOIA'TAEL

Francesca Findabair - Sedmikráska z Dolin *(aktivní)*
Když použiješ tuto kartu, můžeš si líznout jednu kartu z herního balíčku.

Francesca Findabair - Nádherná *(aktivní)*
Zdvojnásobí sílu jednotek v zadním voji, pokud tam nemáš vynesen „velitelský roh".

Francesca Findabair - Královna Dol Blathanna *(aktivní)*
Zničí nepříteli nejsilnější kartu (karty) v přední linii, pokud je součet síly v dané řadě 10 či vyšší.

Francesca Findabair - Čistokrevná elfka *(aktivní)*
Tato karta má stejný efekt jako karta počasí „štiplavý mráz".

Francesca Findabair - Naděje Aen Seidhe *(aktivní)*
Přesuň jednotky se schopností „hbitost" do libovolné řady.

TIP: *Schopnosti velitelů jsou silnou zbraní. Různé schopnosti se hodí proti různým frakcím a pro různé bojové taktiky. Vyzkoušej si jich co nejvíce – jedině tak budeš vědět, jak se proti soupeřovu veliteli bránit.*

Počítání bodů

Na konci kola se určí vítěz podle vyššího počtu bodů. Jak to ale celé spočítat? Především je potřeba určit správné pořadí, v jakém se budou aplikovat jednotlivé schopnosti karet.

Ze všeho nejdříve aplikujeme vliv počasí (čili v daných řadách mají karty jednotek bodový základ 1). Dále můžeme aplikovat schopnost „pevné pouto“ a následně povzbuzení. Jako poslední se aplikuje schopnost „velitelský roh“.

Je nutné mít na paměti, že karty hrdinů jsou neměnné a mají vždy takovou bodovou hodnotu, jakou mají napsanou na své kartě. Také nezapomínej na schopnost velitele Brana od Skellige, který dokáže snížit vliv počasí na své vojsko.

Body se sčítají napříč všemi řadami, takže nezáleží na tom, kdo má v které řadě více bodů – důležitý je celkový součet.

Změny a upřesnění oproti originálu gwintu z videohry Zaklínač 3: Divoký hon

Na základě zkušeností jsme provedli ve hře gwint několik změn – vše kvůli lepší hratelnosti a lepšímu zážitku ze hry. Případně jsme některá pravidla upřesnili, protože ne vždy bylo jasné, co jak hrát.

Změny provedené do verze pravidel 1.0:

- Scoia‘tael si vybírá, kdo začne, nově však v jakémkoliv kole (ne nutně v tom prvním).
- Schopnost „nástup“ již nevytahuje karty z ruky.
- Schopnost „hbitost“ dovoluje dát karty do jakékoliv řady, tedy včetně obléhací linie.
- Karty jednotek se schopností „velitelský roh“ násobí i samy sebe, takže fungují jako roh v celé řadě.

- Karty velitele, který vynášel počasí z balíčku, můžeš zahrát jako samotné počasí. Není tedy nutné dané počasí mít v herním balíčku.
- Kartu velitele, který funguje jako karta počasí, můžeš zahrát i tehdy, když je už dané počasí vynesené.
- Kartu velitele, který funguje jako „jasná obloha“ můžeš zahrát, i když ve hře nejsou žádné karty počasí.
- Velitel Emhyr var Emreis - Neústupný nově vybranou kartu ihned vynáší.
- Velitel Francesca Findabair - Sedmikráska z Dolin má nově aktivní schopnost. Použitím karty si lízneš kartu z herního balíčku (nemusíš tak tedy činit hned na začátku hry).
- Schopnost „povzbuzení“ se aplikuje před schopností „velitelský roh“.
- Upravili jsme pravidla na sestavení herního balíčku: nově máme limit maximálně 7 karet hrdinů, maximálně 10 zvláštních karet a celkový součet karet v herním balíčku minimálně 30.
- Karta „Krabopavouk“ vynáší i kartu „Krabopavoučí kolos“.
- Karta „Cerys“ vynáší karty „Štítonoška klanu Drummond“, opačně se tak ale neděje.
- Karta „Gaunter O'Dimm“ vynáší karty „Gaunter O'Dimm: Temnota“, opačně se tak ale nědeje.
- Kartu počasí „Skelligská bouře“ má v balíčku jen frakce Skellige, ale schopnost velitele Eredin - Velitel Rudých jezdců umí tuto kartu také využít.

Gwint Klub, z. s.

Jsme nezisková organizace, která se snaží podporovat Zaklínače – ať už knižního, nebo videoherního. Hrajeme gwint, snažíme se pilovat jeho pravidla a pořádáme pravidelné turnaje. Také se scházíme každé dva týdny v klubovnách v městech po celé České republice. Další informace o nás najdeš na webu http://gwint.cz nebo http://facebook.com/gwintcz.

Autoři karetní hry gwint

Design: *Damien Monnier*
Dodatečný design: *Rafał Jaki*
Design karet: *Fernando Forero, Przemysław Juszczyk, Karolina Oksiędzka, Dan Marian Voinescu*
Grafika: *Jim Daly, Bartłomiej Gaweł, Bernard Kowalczuk, Lea Leonowicz, John Liew, Marek Madej, Sławomir Maniak, Jan Marek, Alicja Użarowska, Monika Zawistowska*
Zvláštní poděkování: *Marcin Cierpicki, Travis Currit, Paweł Kapała, Ashley Ann Karas, Robert Malinowski, Karolina Stachyra, Joanna Wieliczko*
DTP: *Przemysław Juszczyk, Michał Krawczyk, Paulina Łukiewska, Karolina Oksiędzka*

Tato pravidla

DTP, grafika a obsah pravidel: *Jaroslav Hor*
Textové korektury: *Filip Ženíšek*